Revue bimestrielle.
En vente exclusivement
sur abonnement : 92 F.

LEGO

KLICK®

LE MAGAZINE LEGO®

NUMÉRO 7, AVRIL 1997

LEGO

CRÉER ET JOUER...
UN SUPER PAYSAGE SPATIAL !

Timebuster
Tim s'échappe dans une nouvelle époque

Supplément de 8 pages D'ACTIVITÉS

WAOUH !
Le Nouvel Avion-Hélicoptère
LEGO TECHNIC

FAIS LES CONCOURS
ET GAGNE DES BOÎTES LEGO

Incroyable !

un économiseur d'écran LEGO

Attaque dans l'Ouest !

Pour ceux qui ont un ordinateur, il existe un économiseur d'écran LEGO avec des personnages de western. Il raconte l'attaque d'un convoi. Apparemment, les bandits ont réussi à voler tout l'or. Mais est-ce vraiment le cas ?

Le convoi transportant l'or est sur le chemin de la banque de LEGOREDO. Tout a l'air calme...

"Oh ! non ! Maudits ! Vous avez tué nos chevaux !"

"Heureusement que j'avais mis l'or dans un autre coffre. Mais comment continuer, maintenant, sans chevaux ?"

Quand soudain les voleurs surgissent de nulle part ! Ils s'emparent du coffre et disparaissent en un éclair...

Au convoi...

Les voleurs sont grisés par leur réussite. Ils n'ont pas vu les sables mouvants...

Si cela t'intéresse, cet économiseur d'écran LEGO est en vente dans la boutique LEGO KLICK de ce numéro.

LEGO KLICK
Directeur de la publication : Raymond LEFÈVRE - **Directeur de la rédaction :** Christian MÉNARD
Rédactrice en chef et coordination : Christine LAMÉ - **Adaptation française :** CND International - Muriel NATHANDEILLER
Conception et réalisation : COURAGE BDDP – CND : pages 10, 11, 21 – LAGON : Nico Lastuce
Imprimerie : Mohndruck Gütersloh, Allemagne - **N° ISSN :** en cours
Adresse courrier : LEGO KLICK - 90, rue de Flandre - 75947 PARIS Cedex 19 - **Tél. :** 01 44 89 44 92

Solution page 11.

Et si tu vivais au Moyen Âge...

Robin, 7 ans, nous raconte...

J'adore aller au château : je peux voir tous les braves chevaliers dans leurs superbes armures, avec leurs épées étincelantes et leurs magnifiques heaumes. Mais c'est aussi un peu effrayant. Car autour du château, il y a des fantômes qui donnent la chair de poule, des dragons géants et des serpents...

Le sorcier...

Sa femme, la sorcière !

Le pire, c'est le sorcier !

On dit qu'il boit du sang pour accroître son pouvoir magique ! Et qu'il fait pousser dans son jardin des herbes spéciales pour fabriquer des philtres magiques. Ces philtres rendent les gens esclaves de ses pouvoirs et il peut leur faire accomplir des actes horribles sans qu'ils s'en rendent compte. Et sa femme, la sorcière, n'est pas plus sympathique !

Créature maléfique

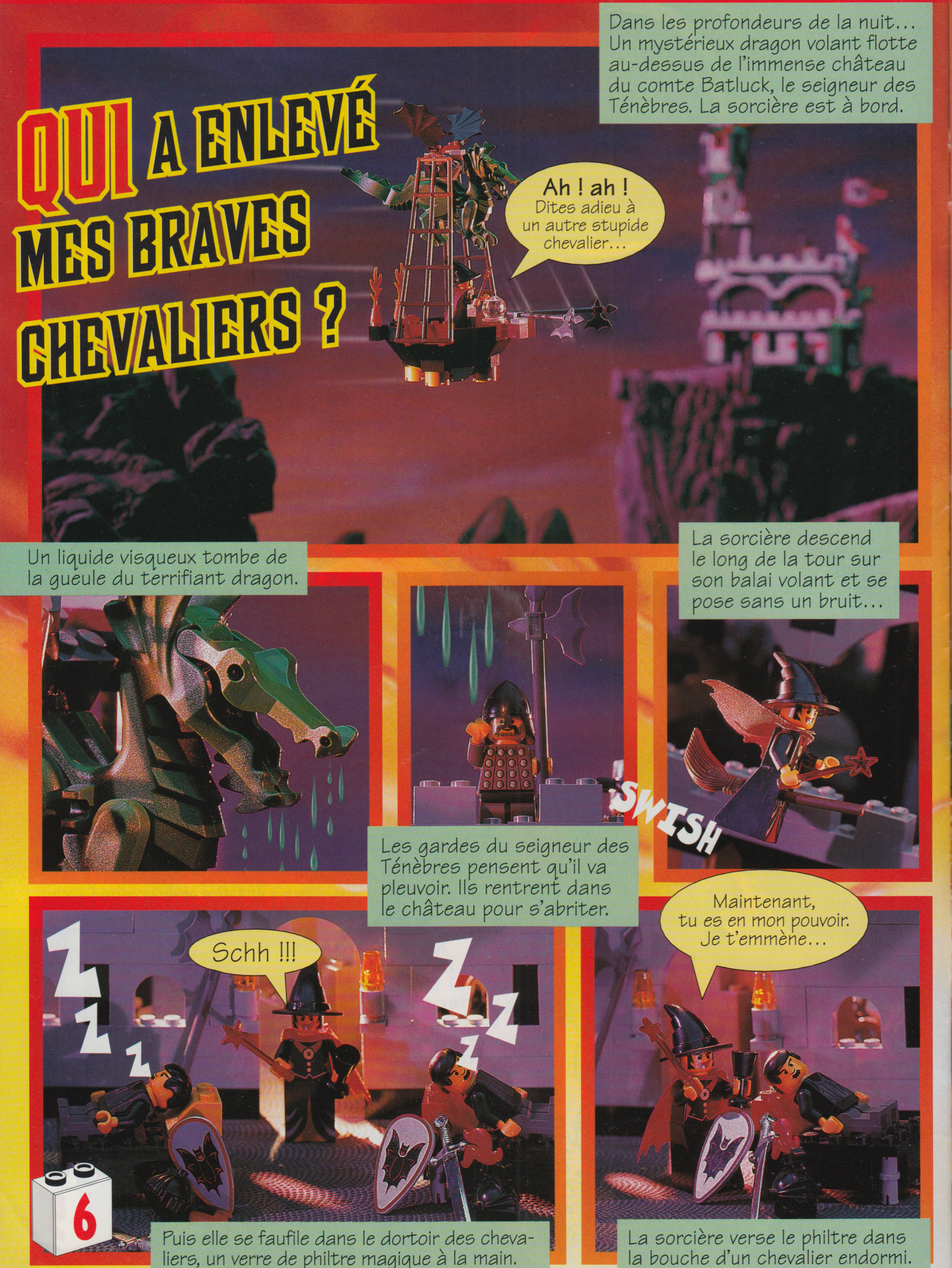
Le sorcier a une armée secrète !

Il paraît que le sorcier utilise des chats, des lapins, des chouettes, des corbeaux et des crapauds pour l'aider à jeter des sorts. Mais je n'y crois pas vraiment. Pourtant, je ne serais pas rassuré si je voyais un type bizarre avec des verrues sur le nez embrasser un corbeau !

Autres créatures maléfiques

Il a aussi des pouvoirs grâce à sa boule de cristal...

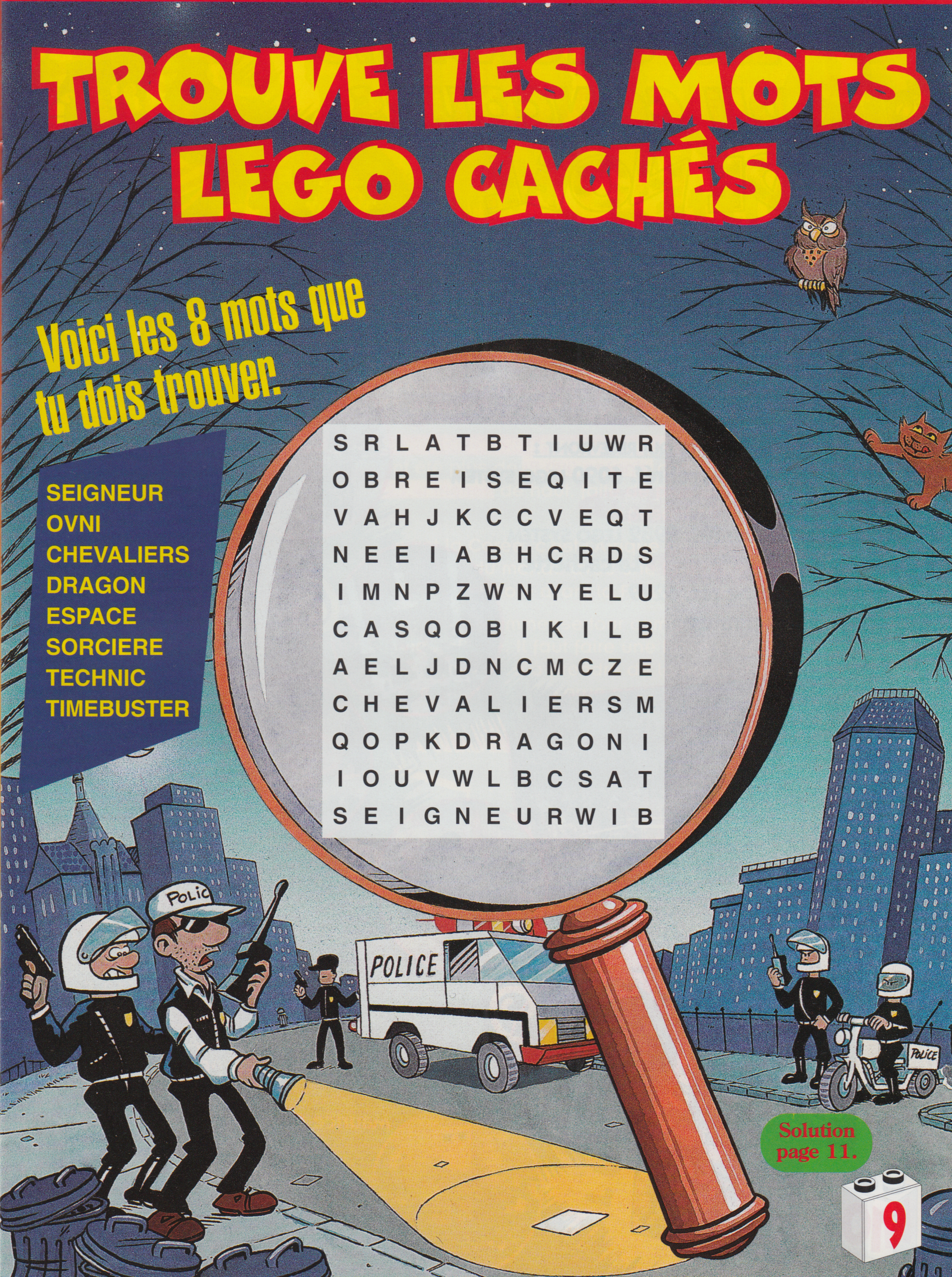
Personne n'en est vraiment sûr. Mais tout le monde a peur quand le sorcier regarde dans sa boule de cristal. Car on dit qu'en se concentrant très fort, il peut jeter un sort à ses ennemis. Il est même capable de tuer quelqu'un à distance et de prédire l'avenir...


QUI A ENLEVÉ MES BRAVES CHEVALIERS ?
Dans les profondeurs de la nuit… Un mystérieux dragon volant flotte au-dessus de l'immense château du comte Batluck, le seigneur des Ténèbres. La sorcière est à bord.
Ah ! ah ! Dites adieu à un autre stupide chevalier…
Un liquide visqueux tombe de la gueule du terrifiant dragon.
Les gardes du seigneur des Ténèbres pensent qu'il va pleuvoir. Ils rentrent dans le château pour s'abriter.
La sorcière descend le long de la tour sur son balai volant et se pose sans un bruit…
SWISH
Schh !!!
Z Z Z
Z Z Z
Puis elle se faufile dans le dortoir des chevaliers, un verre de philtre magique à la main.
Maintenant, tu es en mon pouvoir. Je t'emmène…
La sorcière verse le philtre dans la bouche d'un chevalier endormi.

Le lendemain...
Quoi ?
Debout ! Sonnez l'alarme ! Un chevalier a disparu dans la nuit !
Toute une armée de chevaliers, de soldats et de chariots sort du château du seigneur des Ténèbres.
Je jure sur mon bouclier sacré que je trouverai les monstres qui ont enlevé mes chevaliers !
Trois jours plus tard, dans la vallée de Witchburg, oubliée de tous...
Vous êtes cernés... Rendez-vous, sorciers !
Hé ! hé !
Ah ! ah !
Hé ! hé !
La sorcière essaye de s'échapper en hélicoptère magique... Trop tard !
Abattez-le !
Deux autres sorciers tentent de s'enfuir par une porte secrète. En vain !
Ils finissent dans le fourgon de la prison !
On est fichus !
Alors, le seigneur des Ténèbres force la sorcière à lui livrer le secret de sa boule de cristal...
Abracadabra...
Oh ! Mes chevaliers sont dans la grotte du dragon !

À l'attaque du dragon…
Le seigneur des Ténèbres vaincra !
Je n'ai pas peur !
Wouh ! Ce dragon est énorme !
Pour faire sortir ses chevaliers de la grotte, le seigneur des Ténèbres doit combattre l'arme la plus terrible des sorciers : leur dragon.
Libérez-moi !
Prends ça de la part du seigneur des Ténèbres, reptile répugnant !
POW!!! POW!!! POW!!!
Le dragon devient chauve-souris !
PUFF!
Les chevaliers sont libres. Le seigneur des Ténèbres a gardé la boule de cristal de la sorcière. Et, depuis, la chance ne le quitte plus. Car il peut maintenant lire dans le futur et connaître les faits et gestes de ses ennemis…
On a réussi !
Merci, seigneur.
On est débarrassés des sorciers.

TROUVE LES MOTS LEGO CACHÉS



Voici les 8 mots que tu dois trouver.

- SEIGNEUR
- OVNI
- CHEVALIERS
- DRAGON
- ESPACE
- SORCIERE
- TECHNIC
- TIMEBUSTER

S	R	L	A	T	B	T	I	U	W	R
O	B	R	E	I	S	E	Q	I	T	E
V	A	H	J	K	C	C	V	E	Q	T
N	E	E	I	A	B	H	C	R	D	S
I	M	N	P	Z	W	N	Y	E	L	U
C	A	S	Q	O	B	I	K	I	L	B
A	E	L	J	D	N	C	M	C	Z	E
C	H	E	V	A	L	I	E	R	S	M
Q	O	P	K	D	R	A	G	O	N	I
I	O	U	V	W	L	B	C	S	A	T
S	E	I	G	N	E	U	R	W	I	B

Solution page 11.

LES GAGNANTS DU CONCOURS DE NOËL

RÉSULTAT

LE PREMIER PRIX revient à Olivier LE CARRE, pour sa superbe déco de Noël. Il gagne :

UN VOYAGE AU DANEMARK À LEGOLAND POUR 3 PERSONNES.

BRAVO AUX AUTRES GAGNANTS QUI RECEVRONT :
2e PRIX : Le château du roi réf. 6090 LEGO SYSTEM « Le Moyen Âge ». **3e AU 5e PRIX :** Le grand explorateur réf. 6982 LEGO SYSTEM « Espace ». **6e AU 10e PRIX :** La cachette du capitaine Fortune réf. 6279 LEGO SYSTEM « Les pirates ».

1er PRIX :
Olivier LE CARRE
(56 Vannes)

2e PRIX :
Yoann BRISSON
(85 La Bruffière)

3e au 5e PRIX :
François CLOS (31 Muret)
Hadrien PERES (34 Baillargues)
Jérôme MARCOTTE (59 Sercus)

6e au 10e PRIX :
Romain HAYOT (35 Retiers)
Cyprien PERILLAT-MERCEROZ (74 Annecy-le-Vieux)
Maurice GRAVOT (29 Crozon-Morgat)
Julien ROUDAUT (91 Itteville)
Florian TINCHANT (21 Dijon)

LA TOUR LEGO

Un record à battre !!!

Un événement LEGO

La France va accueillir le concours de la plus haute tour LEGO et essayer de figurer dans le Livre des records.

LE RECORD DU MONDE DÉTENU PAR LA CORÉE DEPUIS MAI 1996 SERA-T-IL BATTU ?
Ils ont été plus de 15 000 enfants coréens à bâtir en quatre jours une tour de 23,41 mètres de haut, faite de plus de 350 000 briques LEGO, pesant plus d'une tonne et demie.

Avant la Corée, c'est l'Afrique du Sud qui détenait le record du monde avec une tour haute de 23,20 mètres, et encore avant la Pologne avec une tour de 22,91 m.

Bâtir une immense tour comme celle-là, ce n'est pas une mince affaire. Il faut faire une base solide, et, quand la tour commence à prendre de la hauteur, les enfants doivent monter sur une grue pour pouvoir ajouter leurs briques !

Il faut monter sur une grue pour ajouter des briques !

SI TU VEUX SUIVRE CE CONCOURS, ET MÊME VOIR SI LA TOUR EST DANS TA VILLE POUR PARTICIPER À LA COMPÉTITION,

CONSULTE...

LE MINITEL 3615 LEGO
(1,29 F la minute) à partir du 1er mai 1997.

Tu y trouveras aussi les résultats des concours de LEGO KLICK avec la liste des gagnants et des informations sur les événements LEGO qui peuvent t'intéresser.

Tu peux obtenir d'autres infos LEGO sur Internet, http://www.LEGO.com
(attention : cette ligne est tout en anglais.)

TÉLÉPHONE
01.44.89.44.92

SOLUTIONS DES JEUX

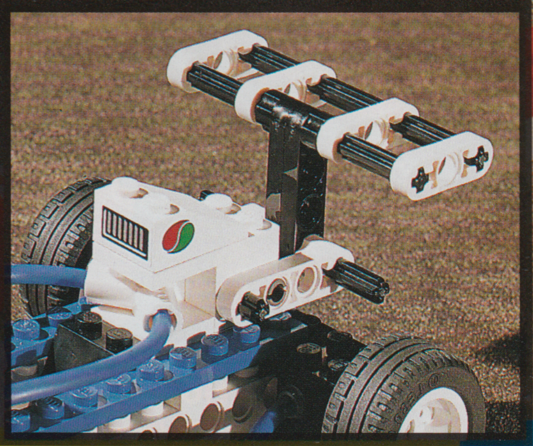
Solution de la page 3 : B

Solution de la page 9

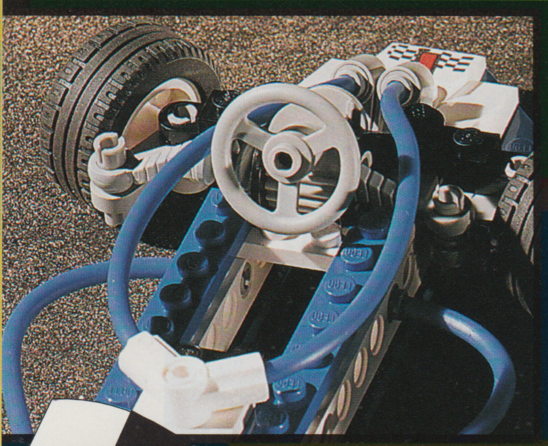
S	R	L	A	T	B	T	I	U	W	R
O	B	R	E	I	S	E	Q	I	T	E
V	A	H	J	K	C	C	V	E	Q	T
N	E	E	I	A	B	H	C	R	D	S
I	M	N	P	Z	W	N	Y	E	L	U
C	A	S	Q	O	B	I	K	I	L	B
A	E	L	J	D	N	C	M	C	Z	E
C	H	E	V	A	L	I	E	R	S	M
Q	O	P	K	D	R	A	G	O	N	I
I	O	U	V	W	L	B	C	S	A	T
S	E	I	G	N	E	U	R	W	I	B

AIMERAIS-TU ÊTRE MÉCANO DE COURSE AUTO ?

Pour être mécanicien de course automobile, il faut connaître des tonnes de choses sur les voitures. Et être très rapide ! Par exemple, un bon mécanicien doit être capable de changer une roue en moins de 10 secondes ! La nouvelle voiture de course LEGO TECHNIC permet de s'entraîner à la mécanique. Ainsi, on peut savoir comment est montée une vraie voiture de course...



Le becquet arrière doit être monté avec une grande précision pour que la voiture colle bien à la route. Il diminue ainsi la résistance à l'air : la voiture peut aller encore plus vite !



La nouvelle voiture de course LEGO TECHNIC a une direction à crémaillère comme les vraies. Il faut que la direction soit très précise. Car la voiture peut aller jusqu'à 350 kilomètres à l'heure ! Si quelque chose ne fonctionne pas bien, la vie du pilote est en danger !

INFO PLUS

Pit : stand où se trouve toute l'équipe de l'écurie de course.
Pit stop : arrêt au stand en cours de compétition.

Timebuster
Quelque part dans le temps et l'espace, Tim et son singe Kikol ont rencontré de terribles bandits. Tim a été touché par le rayon de leur canon à xzylogif. Il a été changé en animal poilu et le Flybo a été transformé en prison sans issue...
Les bandits
Ugh !
Ah ! ah ! Allez, maintenant, on y va. Laissons ces types enfermés là pour toujours.
Ouais... Hi ! hi ! hi !
Mais la cellule de Kikol n'était pas si solide...
¡¡INK!
Kiik !
BAM!
Kikol, tu es libre !
Quoi ?!!
Le singe s'est échappé !
Kikol, qu'est-ce que tu fais ? C'est pas le moment de t'amuser...
Mmmm !
POP!
Oh ! J'y suis ! Il construit un skateboard turbo... C'est fantastique !
Tirez ! Dépêchez-vous ! Tirez sur le singe !
ZIRRP!
Wuuhh !
ZIRRP!
ZIRRP!
WHROOOOMM!!
ZIRRP!

Satané singe ! Il faut l'avoir !
C'est vraiment pas facile de viser. Il bouge tout le temps !
ZIRP ! ZIRRP ! ZIRRP !
ZWOFF !
ZIRRP
Oh ! oh !... Je crois que notre belle prison est fichue !
Hmm...
Mon Flybo est comme avant !
Et je suis de nouveau moi-même !
Beau travail, Kikol...
PAF !
Non !
C'en est trop ! Anéantissez-les avec le méga-rayon !
Et visez bien cette...
ZBLAM !
... fois !?
?!
Ah ! ah ! ah ! On a réussi à s'échapper !
En route vers de nouveaux mondes...
Vengeance...
Rumm !
VENGEANCE !

ZZAPP!!...!!
Oh ! Nous sommes arrivés au Moyen Âge...
Hé ! Jette un œil sur ce superbe château !
Posons-nous ici... Wow ! Tu as vu ces magnifiques chevaliers, Kikol ?
Tiens... De la visite...
Bonjour ! Mon nom est Tim.
Bienvenue au château du seigneur des Ténèbres !
Qu'est-ce qui se passe ? On dirait que vous avez des ennuis ?
Nous sommes prêts au combat... car un épouvantable danger nous guette. Nous avons besoin de toute l'aide possible.
Nous devons combattre l'horrible sorcière et ses deux terribles dragons noirs. Elle veut s'emparer du royaume.
Gusp...

On lui a parlé d'un peuple des Étoiles. Des créatures diaboliques...
Sans doute des extra-terrestres !
Grâce à leur aide, elle espère dominer le monde ! Le seul moyen d'entrer en contact avec ce peuple des Étoiles est de construire une Tour infinie...
Incroyable !
Mais comment savez-vous ça ?
Parce qu'elle veut MON château ! Et maintenant, elle arrive ! Avec son pouvoir magique, elle va changer mon château en Tour infinie !
Oh ! non !
La voilà !
C'est terrible... Je ferai ce que je peux pour vous aider...
Préparez vos armes !
BBRRROOM
Ah ! ah !
RRROARRRRRRR!!!
Ahh ! C'est affreux !
Bientôt vous ramperez dans la poussière devant moi... Ah ! ah ! ah !
Ah ! ah ! ah !
Les choses vont mal ! Tim se trouve devant deux dragons géants et une sorcière assoiffée de pouvoir... Et quel est ce peuple des Étoiles ? Lis la suite dans le prochain numéro de LEGO KLICK !

CONSTRUCTION INTERGALACTIQUE

Tu peux fabriquer un paysage de l'espace pour en faire un merveilleux univers d'aventures...

Prends tes vaisseaux spatiaux, tes astronautes, tes extraterrestres, tes robots... LEGO.

Et fais-les évoluer dans ton paysage spatial ! Les explications se trouvent dans les pages suivantes...

PARS EXPLORER TON PROPRE PAYSAGE DE L'ESPACE !

C'est super, le bricolage ! Mais n'oublie pas de mettre quelque chose pour protéger la table et de porter un tablier ou de vieux vêtements pour ne pas trop te salir.

Voici comment faire ton paysage de l'espace.
Il te faut :

- une planche de carton ou de bois ;
- une dizaine de sacs de congélation (petits et grands) ;
- 2 ou 3 vieux journaux ;
- du ruban adhésif solide ;
- un vieux seau et un bout de bois pour tourner ;
- au moins 5 kilos de plâtre et une carafe d'eau ;
- des restes de peintures, ou des colorants alimentaires ;
- des vieux vêtements ou un tablier pour toi et une protection pour la table.

1 Chiffonne des morceaux de papier journal. Remplis-en les sacs en plastique en tassant bien. Fais un nœud avec les bords des sacs pour les fermer.
Il te faut quatre ou cinq sacs de chaque taille.

2 Attache bien les sacs sur la planche avec le ruban adhésif. Les gros sacs seront des montagnes, les petits des grottes et des cratères.

3 Mélange l'eau et le plâtre. La pâte doit être molle mais pas liquide.

Ajoute un peu de peinture ou de colorant - pas trop - et mélange doucement. Les couleurs doivent faire de jolis ronds dans le plâtre.

4

5

Tu peux utiliser différentes couleurs mais il ne faut pas en mettre trop.

8

S'il n'y a pas assez de couleurs, tu peux ajouter un peu de peinture sur le paysage quand il est fini.

6

Quand tu es satisfait de ta pâte, verse-la sur les sacs collés sur la planche.

9

Laisse sécher ton paysage de l'espace un jour entier avant de jouer avec.

7

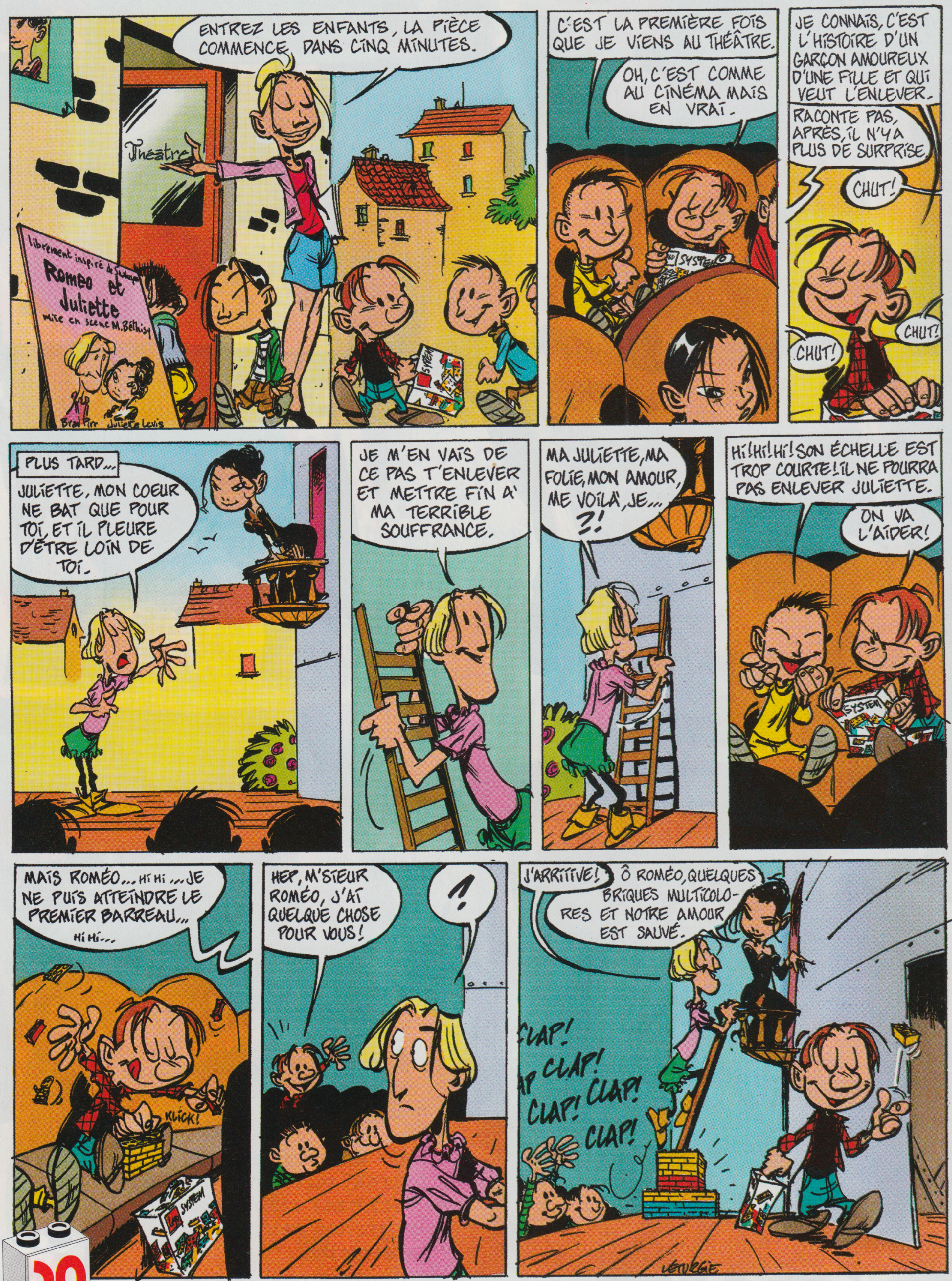
Le plâtre doit recouvrir entièrement la planche et tous les sacs. Sers-toi du bout de bois pour bien étaler la pâte.

10

Tu peux faire un trou dans le plâtre de certaines des montagnes et creuser l'intérieur des sacs.

Tu peux enlever certains des morceaux de journal qui sont à l'intérieur des sacs pour créer des super-grottes pour les extraterrestres.

PS : N'oublie pas de bien nettoyer et ranger quand tu as fini.



ENTREZ LES ENFANTS, LA PIÈCE COMMENCE DANS CINQ MINUTES.
Théâtre
Romeo et Juliette
C'EST LA PREMIÈRE FOIS QUE JE VIENS AU THÉÂTRE.
OH, C'EST COMME AU CINÉMA MAIS EN VRAI.
JE CONNAIS, C'EST L'HISTOIRE D'UN GARÇON AMOUREUX D'UNE FILLE ET QUI VEUT L'ENLEVER.
RACONTE PAS, APRÈS, IL N'Y A PLUS DE SURPRISE.
CHUT!
CHUT!
CHUT!
PLUS TARD...
JULIETTE, MON COEUR NE BAT QUE POUR TOI, ET IL PLEURE D'ÊTRE LOIN DE TOI.
JE M'EN VAIS DE CE PAS T'ENLEVER ET METTRE FIN A' MA TERRIBLE SOUFFRANCE.
MA JULIETTE, MA FOLIE, MON AMOUR, ME VOILA, JE...
?!
HI! HI! HI! SON ÉCHELLE EST TROP COURTE! IL NE POURRA PAS ENLEVER JULIETTE.
ON VA L'AIDER!
MAIS ROMÉO... HI HI ... JE NE PUIS ATTEINDRE LE PREMIER BARREAU...
HI HI...
KLICK!
HEP, M'SIEUR ROMÉO, J'AI QUELQUE CHOSE POUR VOUS!
?
J'ARRIIIVE!
Ô ROMÉO, QUELQUES BRIQUES MULTICOLORES ET NOTRE AMOUR EST SAUVÉ.
CLAP! CLAP! CLAP! CLAP! CLAP!
LÉTURGIE

BD MÉDIAS

TROUVE LE NUMÉRO SECRET ET GAGNE !

CONCOURS

POUR TROUVER LE NUMÉRO SECRET, VA VOIR AUX PAGES INDIQUÉES ET RÉPONDS AUX QUATRE QUESTIONS.

NOTE LES CHIFFRES QUE TU AS TROUVÉS EN FACE DE LA QUESTION ET REPORTE-LES DANS LE BON ORDRE POUR CONSTITUER LE NUMÉRO SECRET.

QUESTION 1 : combien de sortes de créatures maléfiques le sorcier utilise-t-il ? (PAGE 5) — A

QUESTION 2 : en combien de temps un bon mécano peut-il changer la roue de la voiture de course LEGO TECHNIC ? (PAGE 12) — B C

QUESTION 3 : combien de dragons noirs accompagnent la sorcière ? (BD Tim Timebuster) — D

QUESTION 4 : à quelle vitesse le nouvel avion-hélicoptère LEGO TECHNIC vole-t-il ? (PAGES 22 ET 23) — E F G

NUMÉRO SECRET : A B C D E F G

50 boîtes

La catapulte des Chevaliers des Ténèbres
LEGO SYSTEM réf. 6027

À GAGNER !

Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

POUR PARTICIPER AU CONCOURS :

ENVOIE TA RÉPONSE AVANT LE 3 MAI 1997 MINUIT. RECOPIE LES 7 CHIFFRES DU NUMÉRO SECRET TRÈS LISIBLEMENT SUR UNE FEUILLE DE PAPIER, ET COLLE AU DOS LE COUPON-RÉPONSE DE L'ENCART SITUÉ PAGES 20/21 SOIGNEUSEMENT REMPLI, EN INDIQUANT CONCOURS NUMÉRO SECRET - CODE 2297.

EXTRAIT DU RÉGLEMENT : ce concours est réservé aux abonnés du magazine LEGO KLICK. Les 50 gagnants des boîtes LEGO seront tirés au sort parmi l'ensemble des bonnes réponses reçues avant le 3 mai 1997 minuit, en présence de Me Bollengier-Stragier, huissier de justice (Chartres). Timbre remboursé et règlement complet sur simple demande en écrivant au magazine LEGO KLICK.

COURRIER DES LECTEURS

ÉCRIS-NOUS À :
LEGO KLICK
COURRIER DES LECTEURS
90, RUE DE FLANDRE
75947 PARIS
CEDEX 19

ENCORE ET TOUJOURS PLUS

« J'adore LEGO KLICK. Ce que je préfère, c'est les plans de constructions. Vous devriez en mettre plus. » (Guillaume - Lyon)

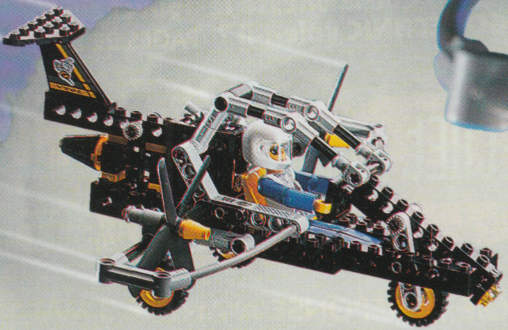
Vous êtes nombreux à nous demander plus de modèles de constructions. Vous trouverez plein de nouvelles idées dans le supplément d'activités qui a maintenant 8 pages ! Et merci, Guillaume, pour ton dessin. Il nous a beaucoup plu.

INFOS KLICK

« On aime beaucoup ton magazine et on voudrait savoir si c'est possible de commander des numéros déjà parus. » (Jérare et Thomas - Senlis)

Oui, maintenant, vous pouvez compléter votre collection en commandant des numéros déjà parus de votre magazine LEGO KLICK. Regardez vite dans les pages de la boutique LEGO KLICK de ce numéro !

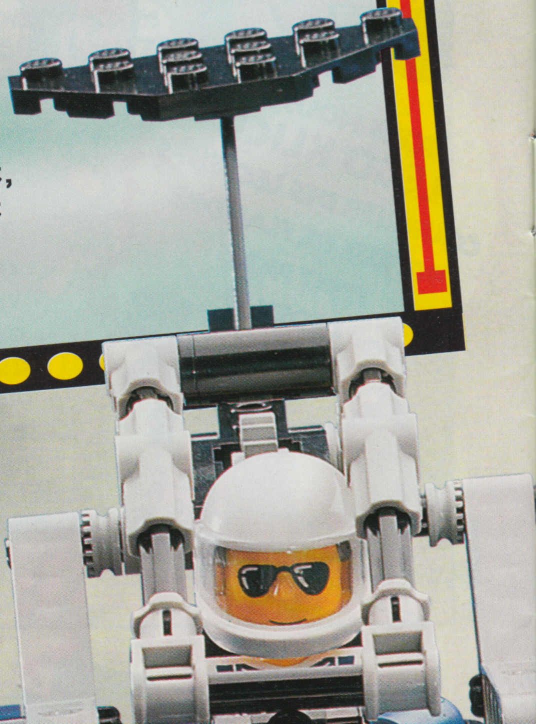
Teste le nouvel avion-hélicoptère !

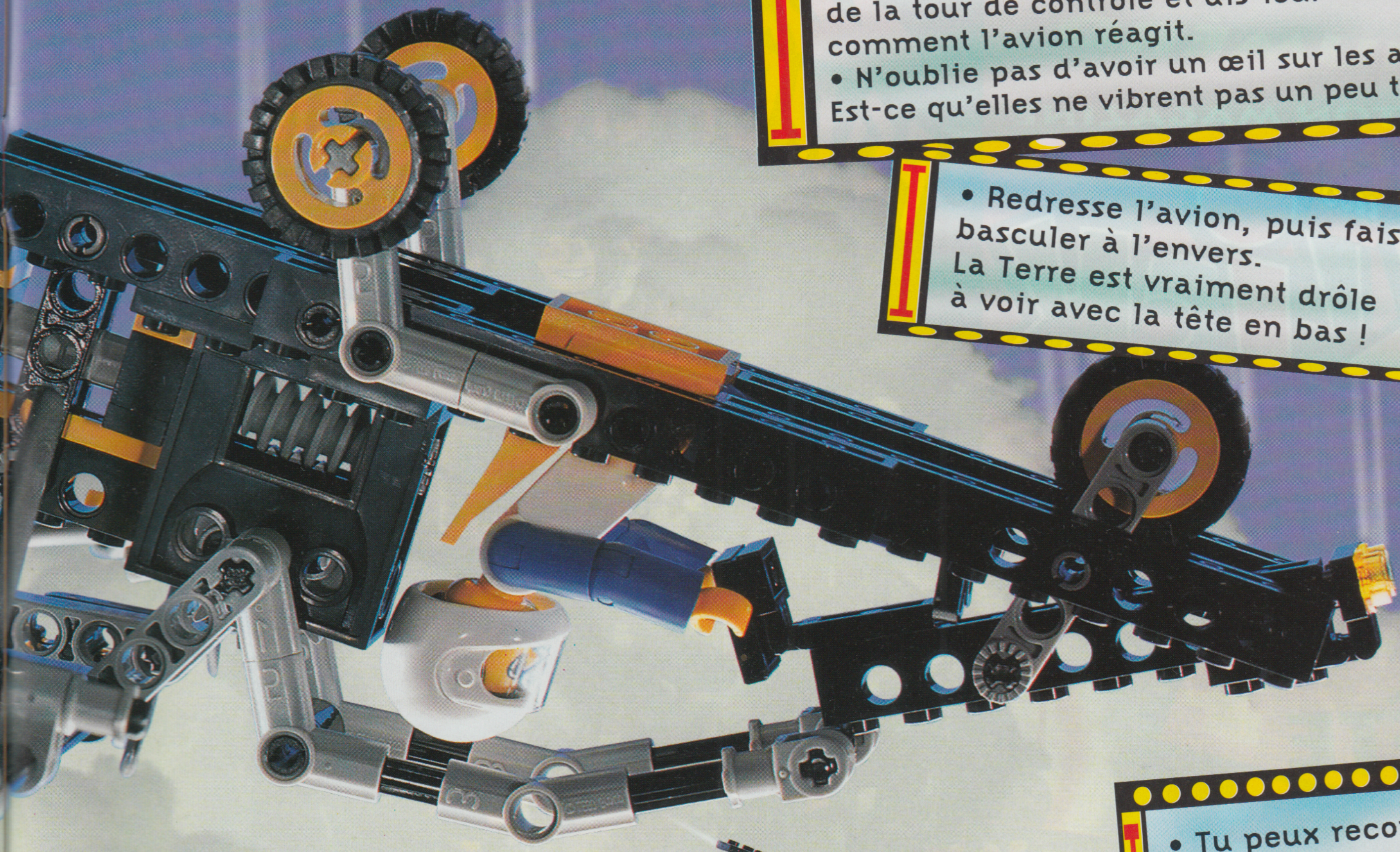


Il faut être très bon pilote pour devenir pilote d'essai. Car c'est difficile et dangereux : personne n'essaye un nouvel avion avant le pilote d'essai. Le test en vol permet de s'assurer que tout marche bien. Malheureusement, des accidents peuvent arriver et parfois des pilotes ont été tués car quelque chose ne fonctionnait pas sur un nouvel avion. Alors, oseras-tu être le pilote d'essai pour le nouvel avion-hélicoptère LEGO TECHNIC ?

Looping, piqué et 900 kilomètres à l'heure ! En tant que pilote d'essai, tu dois tester toutes les fonctions du nouvel avion-hélicoptère.

- Mets les gaz, va jusqu'aux nuages et pique aussitôt tout droit vers le sol. En même temps, observe tous les instruments de bord pour voir si tout va bien.





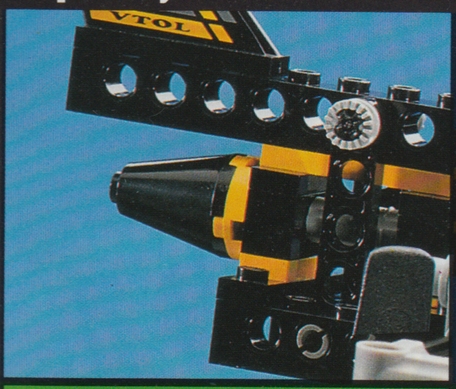
• Le compteur de vitesse indique 900 kilomètres à l'heure. Appelle les gens de la tour de contrôle et dis-leur comment l'avion réagit.
• N'oublie pas d'avoir un œil sur les ailes. Est-ce qu'elles ne vibrent pas un peu trop ?

• Redresse l'avion, puis fais-le basculer à l'envers. La Terre est vraiment drôle à voir avec la tête en bas !

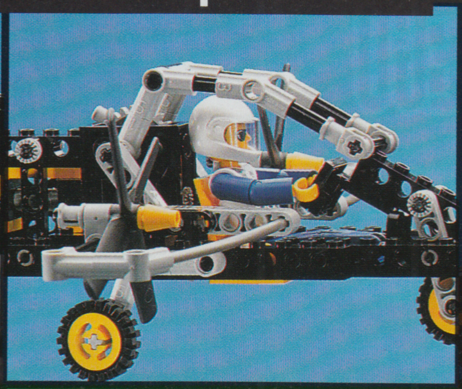
• Fais les tests les plus difficiles. Si tu trouves quelque chose qui ne fonctionne pas, l'avion retournera à l'usine pour une révision complète.

• Tu peux recommencer les tests de vol plusieurs fois. Quand tout fonctionnera parfaitement, les pilotes réguliers pourront voler avec.

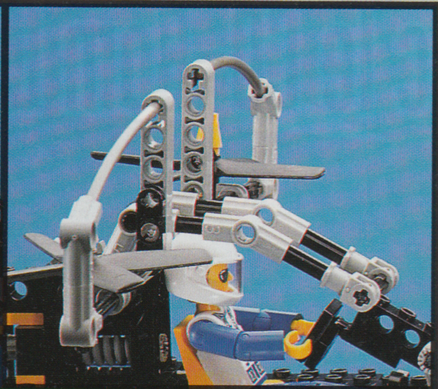
Super, l'avion-hélicoptère !



Le nouvel avion-hélicoptère LEGO TECHNIC peut démarrer et se poser exactement comme un hélicoptère, verticalement vers le haut et vers le bas.



Quand il est dans les airs, on peut faire tourner les pales pour en faire des ailes normales d'avion. En avant !



Quand on veut atterrir, on positionne de nouveau les pales comme sur un hélicoptère et on peut se poser facilement. Pas mal, non ?

® Les noms LEGO, DUPLO, SYSTEM, TECHNIC et KLICK et les logos LEGO, SYSTEM et LEGO KLICK sont des marques déposées. © 1997 LEGO Group. 925.539-F.